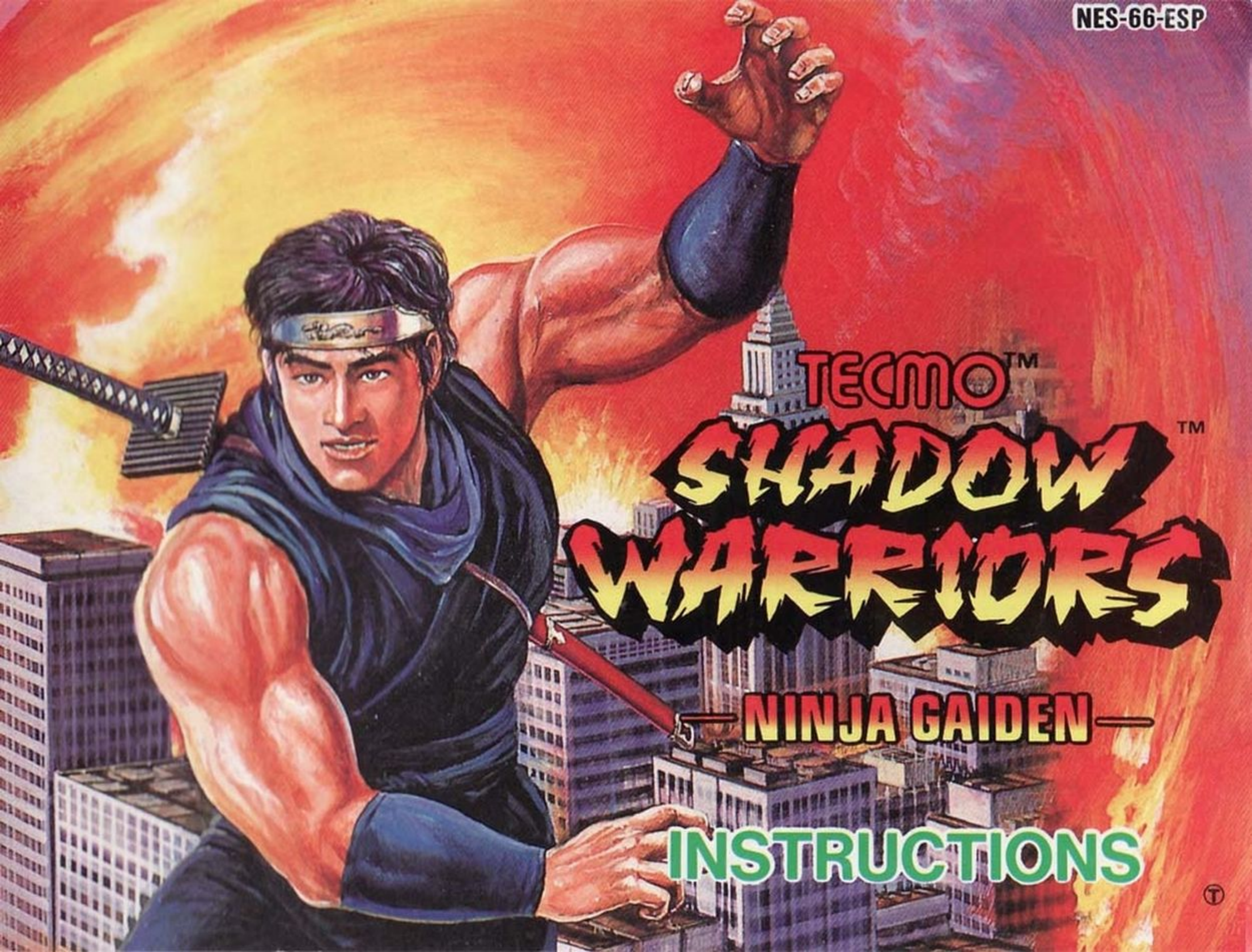
NES-66-ESP



TECMO™

SHADOW WARRIORS™

—NINJA GAIDEN—

INSTRUCTIONS

Ⓣ

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

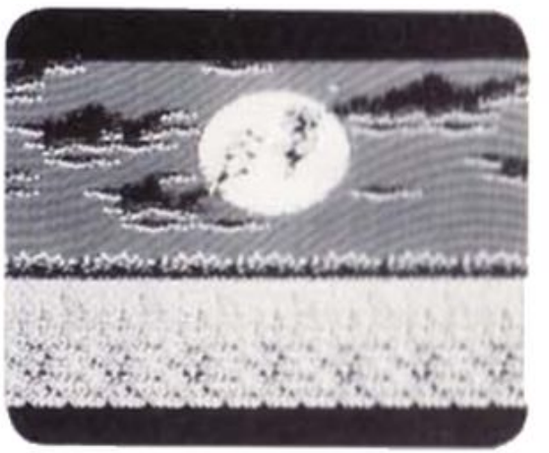
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of NINTENDO

PROLOGO

El viento aúlla, mientras dos Ninjas se contemplan mutuamente a la luz de la luna. Aunque estos hombres no parecen sino sombras en el aire, la luz de la luna los revela por un instante, iluminando el fin de la lucha. Ken, jefe del clan Hayabusa, que durante generaciones ha sido guardián de la espada del Dragón, ha sido derrotado.

El hijo de Ken, Ryu, tras conocer la noticia de la derrota de su padre, encuentra una carta. En ella, a Ryu se le indica que si su padre no vuelve, deberá coger la espada secreta del Dragon y marcharse a América.
Ryu siente que el peligro le acecha. ¿Qué suerte correrá
el Ninja Ryu?



CINEMA DISPLAY

TECMO THEATER

Los juegos TECMO Theater presentan una historia dramática que corre paralela al juego y lo hace aún más divertido y excitante.

CINEMA DISPLAY

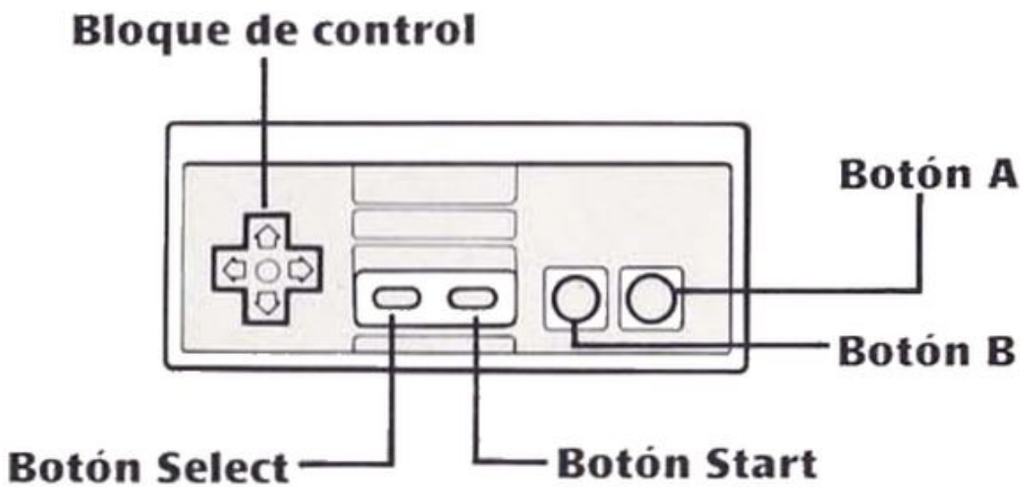
"Ninja Gaiden" posee un Cinema Display (sistema exclusivo de TECMO) que muestra escenas propias de cine. Se utilizan técnicas de cine tales como primeros planos de personajes, o diferentes ángulos de la cámara. Además, hay fabulosos efectos de sonido y música de fondo.

La historia está repleta de grandes escenas, que van aumentando hasta llegar a un climax. Sigue la historia, y entonces inténtalo tú en el momento en que la pantalla se transforme en juego. ¡Aqui es donde tendrás que probar tus habilidades! Tras deshacerte de tu enemigo y alcanzar el objetivo, sigue con la historia. Te has convertido en el Dragón Ninja. Ahora, entra en el mundo de "Ninja Gaiden", y que el espíritu del Dragón te acompañe. ¡Buena suerte!

¡CORRE, RYU!

Partes del mando de control e instrucciones de uso

**¡Este juego es solamente para 1 jugador!*



Cuando llegues a una escalera, usa el bloque de control para subir o bajar. ¡O puedes saltar hacia ella! Para saltar desde la escalera, pulsa el brazo opuesto del bloque de control y el botón A.

* CUIDADO: EL JUGADOR NO PODRA ATACAR CUANDO ESTE EN LA ESCALERA.

BOTON START

– Púlsalo para comenzar a jugar
– Se convierte en botón de pausa cuando estás jugando
– Púlsalo para salir del Cinema Display

BOTON SELECT

– No se utiliza

BLOQUE DE CONTROL

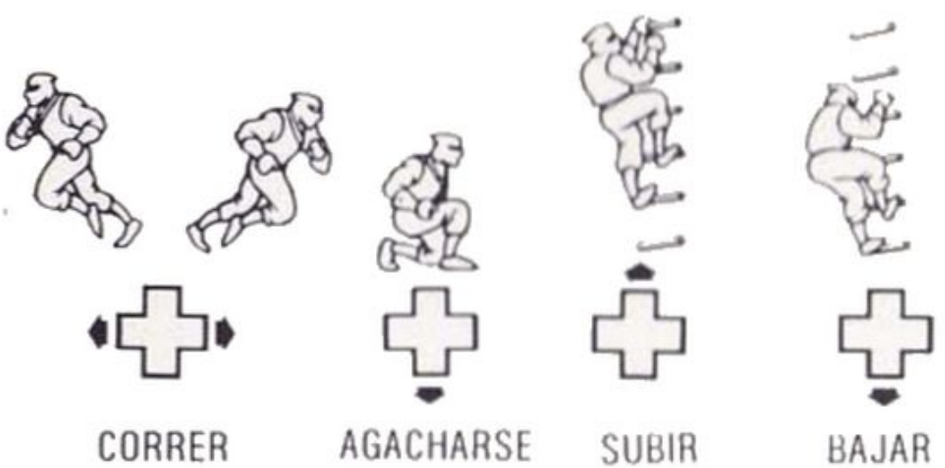
– Controla la dirección que lleva el Ninja

BOTON A

– Hace que salte el Ninja

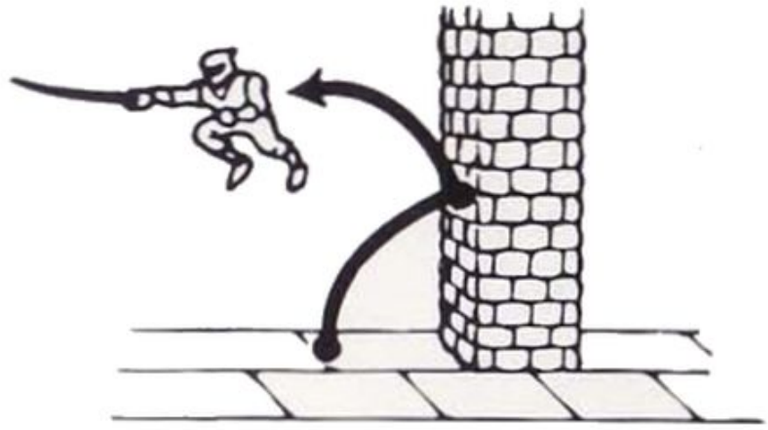
BOTON B

– Controla los movimientos de la espada



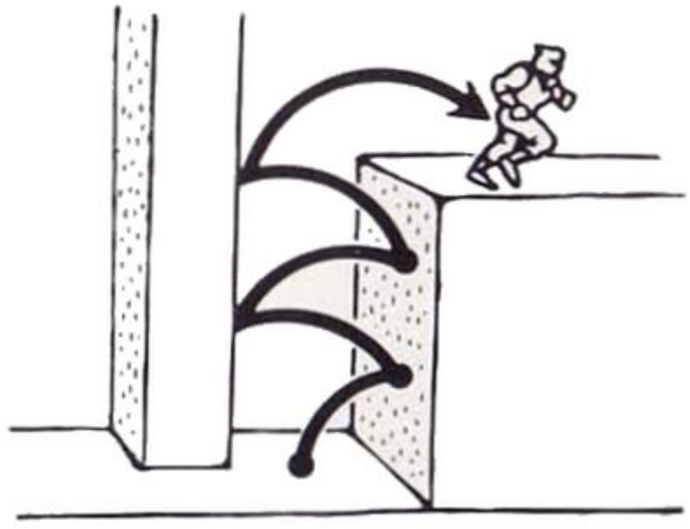
SALTO DE MUELLE

Ryu también puede saltar chocando contra los muros. Mientras choca con un muro, Ryu puede saltar hacia adelante y hacia atrás pulsando el brazo opuesto del bloque de control y el botón A. Con esta técnica, podrás trepar por el muro.



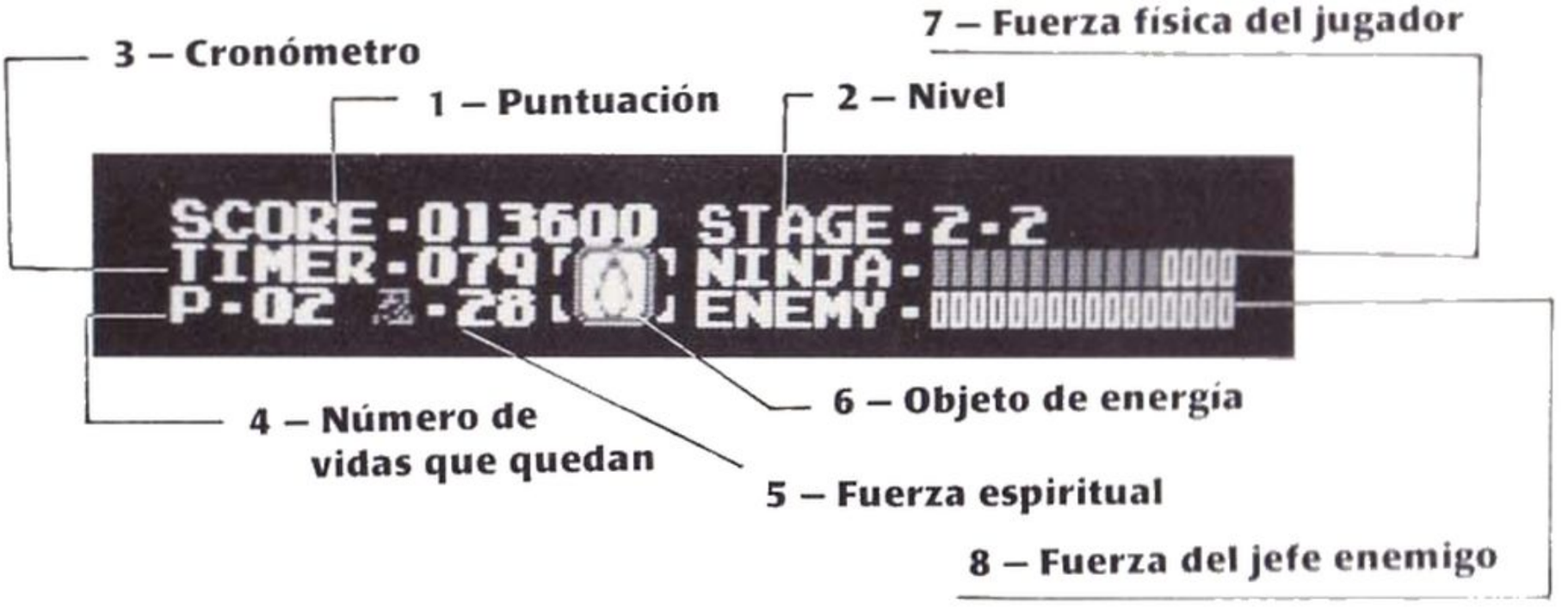
TREPAR MEDIANTE EL SALTO DE MUELLE

Mientras mantienes pulsado el botón A, pulsa alternativamente los brazos izquierdo y derecho del bloque de control para escalar fácilmente el muro.



TREPAR MEDIANTE EL SALTO DE MUELLE

INDICADOR



1 Indicador de puntuación
2 Indicador de nivel
3 Cuando el tiempo descienda hasta "0", perderás una vida.
4 Cuando el número de vidas descienda hasta "0", el juego habrá terminado.
5 La fuerza espiritual que queda
6 Objeto de energía
7 Fuerza física. Pierdes fuerza cuando resultas herido. Cuando la fuerza descienda hasta "0", pierdes una vida.
8 Fuerza del jefe enemigo. Pierde fuerza cuando resulta herido. Cuando su fuerza descienda hasta "0", el enemigo es destruido.

LO ULTIMO EN LAS ARTES NINJA

Cada nivel tiene un objeto que tendrás que conseguir para obtener puntos, fuerza, armas, etc.

FUERZA ESPIRITUAL

Ryu tiene poderes especiales al utilizar su fuerza espiritual. Hay 2 tipos, rojo y azul, y puedes aumentar tu fuerza espiritual cogiéndolos. El rojo vale 10 puntos y el azul 5 puntos.

PARALIZADOR DE TIEMPO

Cuando Ryu coja uno, todo lo que se encuentre en la pantalla quedará congelado, de modo que el enemigo y los disparos se paralizarán durante 5 segundos.

BONIFICACION

Hay dos tipos de bonificaciones, roja y azul. Puedes aumentar tu puntuación cogiendo la roja, que vale 1.000 puntos, y la azul, que vale 500 puntos.

RECUPERAR LA FUERZA FISICA

Cuando Ryu sea herido en la batalla, perderá fuerza. Pero este objeto repondrá la energia de Ryu en seis unidades.

1 VIDA

Si coges uno de estos conseguirás otra vida. ¡Es un objeto que no puedes pasar por alto!

HALO DE FUEGO INVENCIBLE

Cuando la ira de Ryu se transforme en fuego, este objeto se convertirá en un halo de fuego que girará alrededor de él a gran velocidad, destruyendo al enemigo.

FUERZA CONSEGUIDA

Aumenta tu fuerza cogiendo los siguientes objetos. Cuando los utilices, disminuirá la fuerza espiritual.

** El paréntesis indica el número de puntos perdidos.*

ESTRELLA ARROJADIZA

(✚) + Botón B (3 puntos)

En el mundo espiritual, este arma es considerada como debil. Sólo vuela en linea recta.

ASPA ARROJADIZA

(✚) + Botón B (5 puntos)

Estas estrellas atraviesan al enemigo y vuelven como si fueran un boomerang. Cógelas e inflige verdadero daño a tus oponentes.

EL HALO DE FUEGO

(✚) + Botón B (5 puntos)

Ryu descubrió un arte secreto al final de una sesión especial de entrenamiento. Coge 3 bolas de fuego y las gira rápidamente, quemando a cualquier enemigo que se ponga a su alcance.

TECNICA DE SALTO CON ATAQUE

Pulsa el salto y el botón B (5 puntos)

Utiliza esta técnica durante el salto pulsando el botón B. Puedes saltar y atacar al enemigo. Sólo Ryu con su cuerpo ágil y ligero puede llevar a cabo una técnica similar. Esta técnica resulta especialmente útil cuando el enemigo esté por debajo de ti.

FASES EN LA PROGRESION DE LA HISTORIA (6 FASES EN TOTAL, 20 AREAS)

FASE \ AREA	1	2	3	4
ACT 1 DESTINY	GALESBURG	EL BAR DE JAY		
ACT 2 THE ESCAPE	AVANZADA	EL VALLE DE LA MUERTE	EL ALTAR DE AMURA	
ACT 3 THE CHASE	EL LAGO DE CRISTAL	LAS MONTAÑAS DE LIZARD	LA CUEVA DE YOMI	
ACT 4 A TRAP	EL AMAZONAS SUDAMERICANO	LOS CAMPOS DE MINAS DE BAZLISK	TEMPLO DE LA OSCURIDAD – ENTRADA HACIA LOS DEMONIOS –	ESPACIO DE KELBEROSS
ACT 5 LIFE OR DEATH COMBAT	PRISION DE LOS MUERTOS	COLINA	LA TORRE ESTE DEL MURO EXTERIOR – LAS UÑAS DE LUKIFELL –	LUGAR DE EJECUCION ROJA
ACT 6 THE FALL OF THE DEMON	EL PUENTE DE LA MUERTE	TEMPLO DE LA OSCURIDAD – ENTRADA HACIA LOS BRAHMANES –	TEMPLO DE LA OSCURIDAD – ENTRADA HACIA EL JUICIO –	TEMPLO DE LA OSCURIDAD – EL TRONO NEGRO –

UN SUMINISTRO DE ENERGIA PARA LOS QUE HAYAN SIDO DERROTADOS

¡Si todavía quieres continuar aunque hayas perdido todas tus vidas, pulsa el botón Start y adelante! Volverás a comenzar tu batalla desde donde fuiste derrotado.

★ **PULSA EL BOTON START PARA CONTINUAR**

PRESENTACION DE LOS PERSONAJES

RYU HAYABUSA

El héroe. Nació en el seno de la familia Hayabusa. Tras recibir la noticia de que su padre habia sido derrotado en el combate, encontró una carta que éste le habia dejado. Obedeció las órdenes de su padre de ir a América y vengarse del enemigo. Pero, ¿qué destino le espera?

KEN HAYABUSA

El padre de Ryu. Contra quién luchó y por qué sigue siendo un misterio. Sin embargo, aunque fue derrotado, dejó tras de si la espada secreta del Dragón y una carta para Ryu antes de abandonar este mundo.

IRENE LEW

Cuando Ryu llega a América, conoce a una misteriosa mujer en un bar. Posee un gran atractivo. Nadie parece saber su nombre, ni nada sobre ella.

WALTER SMITH

Arqueólogo. Durante uno de sus viajes, intentó buscar una misteriosa zona sagrada que contenia ciertas ruinas. Pero descubrió algo que parecia más demoniaco que cualquier cosa que hubiera visto antes. ¡Un descubrimiento que convirtió una simple búsqueda en un caos!

FOSTER

Aunque es considerado joven en cuanto a edad, tiene una posición muy poderosa en la Unidad de Apoyo Secreta de la CIA. Tiene mucha información sobre lo ocurrido, y solicitará la ayuda de Ryu.

GUARDIA DE MIEUX (JAQUIO)

Se llama a sí mismo JAQUIO. Es el malvado, decidido a conquistar el mundo. Cree en la leyenda del templo malvado en las ruinas. Se ha apoderado del templo para levantar un imperio del mal.

"Los Cuatro Malvados" son las cuatro fuerzas del mal reclutadas por el mismo JAQUIO. Lo que sigue es una descripción de estas cuatro fuerzas y de un espiritu maligno que ha tomado la forma de una criatura llamada "Kelbeross".

◄ BARBARIAN

El jefe de la fase 1. El primero de "Los Cuatro Malvados" que destroza todo lo que se interpone en su camino. Vive en las selvas de Brasil, que utiliza como escondite. Los nativos le temen de un modo atroz. Es conocido como el ejecutor de Sudamérica. Ataca a sus enemigos balanceando ferozmente un gran hacha.

► BOMBERHEAD

El jefe de la fase 2. Abandonado en el sur del Bronx, su vida toma un gran giro hacia el mal. En estos momentos controla las calles de Nueva York con mano de hierro como el Señor del Mal. Sus armas son la hoz y la cadena.

▲ BASAQUER

El jefe de ls fase 3. Entrenado en China y maestro en cualquiera de las artes marciales. Fue el lider de una organización llamada "Las Cinco Caras de la Maldición", pero fue expulsado de la organización por ser demasiado cruel. Al ser justo lo que JAQUIO andaba buscando, Basaquer fue elegido como miembro de "Los Cuatro Malvados".

◄ KELBEROSS

El jefe de la fase 4. Antigua mascota de JAQUIO, Kelbeross fue sacrificado a los espiritus del mal. Como resultado, el alma de Kelbeross volvió y se reencarnó en una criatura malvada, leal servidor de JAQUIO.

BLOODY MALTH ►

Jefe de los jefes. Una leyenda escandinava que ha sido transmitida de generación en generación, sobre un hombre maldito con la "máscare de hierro y sangre" y el "escudo de la muerte". Cuando era joven, estudió filosofia oriental y se interesó por las artes marciales japonesas. Ahora, es invencible gracias a las técnicas secretas de lucha orientales.

EPILOGO

"Ninja Gaiden" depende de tus habilidades para salvar al mundo. ¿Podrás hacerlo? ¡Es esencial que lo logres! Te espera un final que tendrás que experimentar por tí mismo. ¡Que el espíritu del Dragón te acompañe!

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

MEMO

Thank you for choosing the fun-filled

" SHADOW WARRIORS" game pak

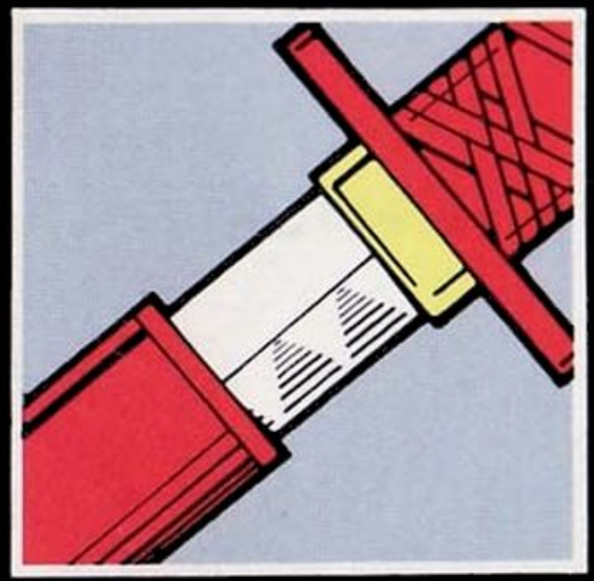
by TECMO,LTD.

Never miss the powerful/exciting titles;

"RYGER"

"SOLOMON'S KEY"

Get the hottest hits from TECMO!



TECMO™

©TECMO, LTD. 1991

THIS GAME IS
LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Printed in Japan